



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Les enchères de FORCE et de faiblesse

Les enchères de FORCE et de faiblesse

- Ce cahier est nécessairement long.
- Il concerne toutes les enchères de FORCE
- L'enchère de 2 SA : 20-21 H
- L'enchère de 2 ♣ : « fort indéterminé »
- L'enchère de 2 ♦ : « forcing de manche »
- Il concerne toutes les enchères de faiblesse :
- Le « 2 » faible, le « 3 » faible, le « 4 » faible et même le « 5 » faible

Les enchères de force

- Ces enchères concernent :
- les belles mains de 20 H et +
- Les mains de 8 levées de jeu et plus, y compris quand elles n'ont pas 20 points H.
- Toutefois, rappelez-vous que les enchères de 1 à la couleur couvrent l'immense fourchette qui va de 12 H à 23 H, notamment quand on ne pourra pas décrire son jeu autrement que par une première enchère au niveau de 1.
- Le risque est parfois que toute la table **Passe** ensuite. Oui, c'est un risque réel.

Les enchères de force

- Jouer 1 ♥ avec 22 H dans les mains, cela peut arriver.

♠ A,R,10,7

♥ R,D,8,3,2

♦ A,R

♣ D,V

Voici un jeu de 22 H avec lequel :

On peut être tenté par 2 ♣, pour dire ensuite les ♥ et peut être rester à 2 ♥, alors qu'il y avait un beau contrat à ♠.

On peut être tenté d'ouvrir de 2 SA, mais on risque de trouver A,R,10 cinquième ou sixième à ♣ dans l'autre ligne et c'est la chute.

Ouvrir de 1 ♥, peut permettre d'entendre une réponse de soutien ♥, mais peut également permettre d'entendre 1 ♠.

En ouvrant de 1 ♥, on peut également rester avec si tout le monde **Passe.**

Les enchères de force

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22 H : 2 SA Passe</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22 H : 2 ♣ - 2 ♥</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22 H : 1 ♥ - 4 ♠</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22H : 1 ♥</p> |
| <p>Ouvrir les enchères de 2 SA avec une majeure 5^{ème} n'est pas conforme. Le danger provient ici des ♣ mal gardés.</p> | <p>L'ouverture de 2 ♣ amène le relais de 2 ♦, suivi de 2 ♥ chez le déclarant. Sur 2 ♥, le répondant Passe naturellement avec un jeu faible non fitté. Dommage pour le contrat à ♠</p> | <p>L'ouverture de 1 ♥ permet au répondant « à risque » de dire 1 ♠. Quand il entendra 4 ♠, il sera effrayé, mais devra les jouer. Pas évident !!!</p> | <p>L'ouverture de 1 ♥ amène le répondant à répondre Passe. Les enchères ne sont pas réveillées. On joue 1 ♥. Le contrat est gagnant</p> |
| <p>♠ 9,5,4 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5,2 4 H : 3 SA</p> | <p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5 4 H : 2 ♦ Passe</p> | <p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5 4 H : 1 ♠ Passe</p> | <p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5 4 H : Passe</p> |

Les enchères de force

Avoir beaucoup de points H contraint à choisir entre différentes enchères de force possibles ou bien parler modestement au niveau de 1 en envisageant immédiatement après un bicolore cher 17 mini) ou un bicolore économique à saut (19 mini)

- ♠ **A,R,10,7**
- ♥ **R,D,8,3,2**
- ♦ **A,R**
- ♣ **D,V**
- **22H : 1 ♥** : l'ouvreur espère enchérir ensuite à ♠ en bicolore cher. Oui, si Il en a l'occasion

Les enchères de force

| | | |
|---|---|---|
| <p>Contrat : 3 SA Entame A ♣ En voyant le valet tomber, Ouest envoie le Roi et fait 6 levées d'entrée</p> | <p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 10,4,3,2 ♣ 9,7,5</p> | <p>3 SA - 2</p> |
| <p>♠ 8,6,3 ♥ 9,6 ♦ 7,6 ♣ A,R,10,6,4,3</p> | | <p>♠ D,V ♥ V,10,7,5 ♦ D,V,9,8,5 ♣ 8,2</p> |
| | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p> | |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Inversons 2 cartes et cela change tout</p> | <p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 10,4,3,2 ♣ 10,7,5</p> | <p>3 SA + 1</p> |
| <p>♠ 8,6,3 ♥ 9,6 ♦ 7,6 ♣ A,R,9,6,4,3</p> | | <p>♠ D,V ♥ V,10,7,5 ♦ D,V,9,8,5 ♣ 8,2</p> |
| <p>L'As, le Roi. Le 10 ne tombe pas. Après l'As de ♣, « tuer » le mort en jouant ♥ ne changera rien mais c'est une meilleure idée : tenter d'empêcher d'aller gagner le 10 ♣</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p> | <p>♠ 4 levées ♥ 3 levées ♦ 2 levées ♣ 1 levée</p> |

L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

- Vous ouvrez votre jeu et comptez à mesure vos points. Le curseur atteint 20-21 H, jeu régulier sans majeure de 5 cartes, sans singleton.
- Voici a priori une double bonne nouvelle.
- J'ai l'ouverture, je peux parler
- J'ai un gros jeu et je pense poser l'enchère de 2 SA
- Fébrile, je passe tout en revue

L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

- Quel nombre de points H : 20-21
- Quelle est la forme du jeu ?
 - Régulière : 4333 – 4432 – 5422 – 6322 à l'extrême rigueur
 - Pas de singleton
 - Que dire des doubletons ?
 - Sont-ils dans les majeures ?
 - Sont-ils gardés ?
 - Suis-je protégé à l'entame ?

L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

- Quelques exemples :

| | | | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|---|---|
| ♠ A,R,10,7 ♥ A,R,D ♦ R,9,6 ♣ D,4,2 | ♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V | ♠ R,10 ♥ R,V ♦ A,R,V,10,6 ♣ A,D,4,2 | ♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10 ♣ A,R,10,4,3 | ♠ A,R,6 ♥ D,V ♦ R,V ♣ A,R,8,6,4,3 | ♠ A,R,D,7,6 ♥ 8,4 ♦ A,R,D,6 ♣ R,D | ♠ R,D,V ♥ A,D,2 ♦ A,10,6 ♣ A,D,4,2 | ♠ R,D ♥ R,V ♦ A,R,D,2 ♣ A,D,10,4,2 |
| 21 H Main régulière 4333 | 22 H Main régulière 5422 | 21 H Main régulière 5422 | 21 H Main régulière 5332 | 21 H Main pas vraiment irrégulière 6322 | 23 H Belle main régulière 5422 | 22 H Main régulière 4333 | 24 H Main régulière 4333 |

L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

• Quelques exemples :

| | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|---|---|
| <p>♠ A,R,10,7 ♥ A,R,D ♦ R,9,6 ♣ D,4,2</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p> | <p>♠ R,10 ♥ R,V ♦ A,R,V,10,6 ♣ A,D,4,2</p> | <p>♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10 ♣ A,R,10,4,3</p> | <p>♠ A,R,6 ♥ D,V ♦ R,V ♣ A,R,8,6,4,3</p> | <p>♠ A,R,D,7,6 ♥ 8,4 ♦ A,R,D,6 ♣ R,D</p> | <p>♠ R,D,V ♥ A,D,2 ♦ A,10,6 ♣ A,D,4,2</p> | <p>♠ R,D ♥ R,V ♦ A,R,D,2 ♣ A,D,10,4,2</p> |
| <p>21 H Main régulière 4333 2SA</p> | <p>22 H Main régulière 5422 1 ♥ ou 2 SA Pour ne pas rester avec 1 ♥</p> | <p>21 H Main régulière 5422 2 SA Les doubletons sont gardés</p> | <p>21 H Main régulière 5332 2SA Les doubletons sont solidement gardés SA</p> | <p>21 H Main pas vraiment irrégulière 6322 2SA Les doubletons ne sont pas vraiment gardés</p> | <p>23 H Main pas vraiment régulière 5422 1 ♠ au risque de rester avec Ou 2 ♣ suivi de 2 ♠</p> | <p>22 H Main régulière 4333 2 ♣ suivi de 2 SA</p> | <p>24 H Main régulière 4333 2 ♦</p> |

L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

- Quelques exemples :

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|---|
| <p>♠ A,R,10,7 ♥ A,R,D ♦ R,9,6 ♣ D,4,2</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p> | <p>♠ R,10 ♥ R,V ♦ A,R,V,10,6 ♣ A,D,4,2</p> | <p>♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10 ♣ A,R,10,4,3</p> | <p>♠ A,R,6 ♥ D,V ♦ R,V ♣ A,R,8,6,4,3</p> | <p>♠ A,R,D,7,6 ♥ 8,4 ♦ A,R,D,6 ♣ R,D</p> | <p>♠ R,D,V ♥ A,D,2 ♦ A,10,6 ♣ A,D,4,2</p> | <p>♠ R,D ♥ R,V ♦ A,R,D,2 ♣ A,D,10,4,2</p> |
| <p>Les mains 4333 se traitent à SA. Cela va aussi dépendre de la forme de la main du répondant.</p> | <p>Personne n'aime rester avec 1 ♥. Alors 2 ♣, pourquoi pas, mais cela deviendra compliqué de parler des ♥ puis des ♠</p> | <p>Belle main sauf si A,D,10,9,8 ♥ sont dans la même main ou si R,10 ♠ ne sont pas protégés par le partenaire</p> | <p>Belle main qui doit permettre de gagner 3 SA sans danger</p> | <p>Belle main et belle longueur à ♣. Probable réussite, sauf si ...</p> | <p>Belle main à ouvrir de 1 ♠ suivi du bicolore éco à saut♦ ou de 2 ♣ suivi de 2 ♠. C'est à chacun de sentir ce qu'il a envie de faire. Les ♠ sont beaux, mais il n'y en a que 5.</p> | <p>Les mains 4333 se traitent à SA. Cela va maintenant dépendre de la main du répondant.</p> | <p>Belle main à ouvrir de 2 ♦ forcing de manche</p> |

L'enchère de 2 SA

- Comment répondre à l'enchère de 2 SA ?
- Cela est traité dans le cahier ad hoc : Tout autour de S.A.
- Le mieux est de s'y référer.
- Globalement, les réponses sont proches de celles que l'on fait sur l'ouverture de 1 SA. On baisse le nombre de points à partir duquel on peut répondre en Stayman : avec 4 H, on répondra 3 ♣ avec 4 cartes dans une majeure, ou bien 3 SA sans 4 cartes dans une majeure.
- Pour les réponses en Texas majeur ou mineur le mieux est de se reporter au cahier sus indiqué.

L'enchère de 2 SA

- Quelques exemples si vous voulez des réponses sans ouvrir l'autre cahier :
Votre partenaire a ouvert de 2 SA

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <p>♠ 10,7,5,3 ♥ 7,6 ♦ R,9 ♣ D,4,2 5 H</p> | <p>♠ 4,3,2 ♥ R,9,8,3,2 ♦ 8,5 ♣ 9,7,5 3 H</p> | <p>♠ R,10,4 ♥ D,V,5 ♦ A,9,7,4 ♣ D,4,3 12 H</p> | <p>♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10,8,7 ♣ 10,4,3 14 H</p> | <p>♠ 8,6,2 ♥ D,V ♦ D,V,2 ♣ 9,8,6,4,3 6 H</p> |
| <p>On répondra 3 ♣ Stayman pour les ♠</p> <p>Prêt à dire 4 ♠ ou 3 SA</p> | <p>Avec ce jeu, on ne répond pas en Texas si l'on utilise la notion de rectification fittée. On pose Passé</p> | <p>Avec ce jeu, vous répondrez 4 SA quantitatif : As- tu 20 ou 21 ? Pas de + value de longueur</p> | <p>Avec ce jeu, vous répondrez 6 SA directement Pas de + value de longueur, mais 14 + 20 = chelem</p> | <p>Avec ce jeu, vous répondrez 3 SA C'est plat et les et les ♣ sont laid</p> |

L'enchère de 2 SA

- Quelques exemples si vous voulez des réponses sans ouvrir l'autre cahier : **Votre partenaire a ouvert de 2 SA**

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| <p>♠ 7,6,4,2 ♥ 8,4,3,2 ♦ A,R,5 ♣ 9,8,7 7 H</p> | <p>♠ 10,9,8 ♥ 6 ♦ A,10,6,5,4,2 ♣ A,D,4 10 H – 12 HL</p> | <p>♠ 7,5 ♥ 9,5 ♦ 8,6,4 ♣ A,D,10,4,3,2 6 H – 8 HL</p> | <p>♠ 10,9,8,7,5 ♥ R ♦ V,10,6,5 ♣ A,8,4 8 H – 9 HL</p> | <p>♠ 7,5 ♥ A,D,10,4,3,2 ♦ 8,6,4 ♣ 4,2 6 H – 8 HL</p> |
| <p>Avec les deux majeures par 4, on répondra 3 ♣ Stayman. Sur 3 ♥ ou ♠, on dira 4 Sur 3 ♦, on dira 3 SA Sur 3 S.A., posez P avec de jeu 4333</p> | <p>On fera un Texas mineur. On ambitionne un chelem à ♦ ou à SA.</p> | <p>On répondra 3 SA sans faire de Texas. Pas de singleton et seulement 6 H.</p> | <p>On fera un Texas majeur. Vous êtes prêt à y répondre avec ce nombre de points. 3 ♥ pour les ♠. Sur 3 SA, on laissera. Sur 3 ♠, on dira 4 ♣, contrôle. Fitté, le jeu permet de penser au chelem</p> | <p>On fera un Texas majeur. Prêt à jouer 3 SA si non fitté ou 4 ♥ s'il y a un fit.</p> |

L'enchère de 2 ♣

- On parle du 2 ♣ fort indéterminé.
- C'est une enchère de force qui n'est pas pour autant « forcing de manche »
- Enchère de force, elle oblige le partenaire à parler, sauf situation particulière
- L'enchère n'est pas « forcing de manche » donc n'obligera pas à reparler.

L'enchère de 2 ♣

- L'enchère de 2 ♣ indique rapidement un beau jeu de 20-23 HL avec une main unicolore.
- Elle se pratique également à partir de 17-18 HL quand on dispose de 8 – 8,5 levées de jeu
- L'enchère de 2 ♣ est à éviter avec un bicolore 5-5 ou 5-4. Avec ce type de jeu, on a la possibilité de parler d'une couleur, puis de l'autre en bicolore cher ou économique à saut.
- Cette possibilité peut disparaître quand les trois autres joueurs passent. C'est un risque.

L'enchère de 2 ♣

| 2 ♣ puis 2 ♠ | 1 ♠ puis 3 ♦ | 2 ♣ puis 3 ♣ | 2 ♣ puis 2 SA | 2 ♣ puis 3 ♥ |
|--|--|---|---|---|
| ♠ A,R,D,10,6 ♥ A,D,3 ♦ D,9,8 ♣ D,5 19 H – 20 HL | ♠ R,V,10,7,5 ♥ A,D ♦ A,V,7,4 ♣ A,R 22 H – 23 HL | ♠ 5 ♥ A,10 ♦ R,4,2 ♣ A,R,D,7,4,3,2 16 H – 19 HL | ♠ D,V,10 ♥ A,D ♦ A,R,V,7,4,2 ♣ R,3 20 H – 22 HL | ♠ ♥ A,R,D,9,8,7,4 ♦ A,D,9 ♣ A,10,7 19 H – 22 HL |
| 5 cartes seulement à ♠, mais beau jeu qui mérite mieux que 1 ♠ | Beau bicolore qui peut être exprimé en deux enchères. Le seul risque est le Passe général. | Unicolore ♣ qui oblige a répéter les ♣. Nécessite impérativement 7 cartes à ♣ | Beau jeu régulier qui permet la belle enchère de 2 ♣ suivi de 2 SA | Bel unicolore avec 7 cartes à ♥ 8,5/9 levées de jeu. Je ne dirai pas 2 ♦ de peur d'entendre 2 ♥ en réponse |

L'enchère de 2 ♣

- L'enchère de 2 ♣ est conventionnelle. Elle n'indique que très rarement du ♣. Il faut donc toujours y répondre pour que l'ouvreur précise son jeu.
- Elle s'appelle « 2 ♣ fort indéterminé » et ce n'est pas pour rien. C'est fort. Mais où ? On le saura à la prochaine enchère.
- Elle induit une obligation de réponse du partenaire, sauf à ce que le joueur N°2 ait parlé.
- Le partenaire doit généralement poser 2 ♦, enchère « relais » pour permettre à l'ouvreur de reparler pour préciser son jeu.

L'enchère de 2 ♣

- Le répondant met 2 ♦, sauf dans quelques cas.
- D'abord si le joueur N° 2 a parlé. Il peut alors ne pas parler, ou bien poser **X** pour marquer qu'il a quelque chose.
- Si le joueur N° 2 ne parle pas, ce qui est plus fréquent, il peut parfois indiquer une belle majeure par 5 ou 6 cartes et une petite dizaine de points et ne pas dire 2 ♦. Objectivement, c'est rare, très rare.

L'enchère de 2 ♣

- Bon à savoir et à retenir.
- Quand, au cours des enchères on pose **X** contre une enchère conventionnelle, c'est pour obtenir une entame ou un retour dans cette couleur « artificielle ».
- Par exemple :
 - 2 ♣ **X** : le camp de la défense a localisé une couleur d'entame.
 - 2 ♣ **P** 2 ♦ **X** : le camp de la défense a localisé une couleur d'entame.

L'enchère de 2 ♣

- Il faut savoir profiter de tout ce qui se raconte autour de la table et comme ils parlent de couleurs artificielles, c'est le moment.
- En général, on aura la séquence classique :
- 2 ♣ **P** 2 ♦ **P**
- Et c'est maintenant à l'ouvreur de 2 ♣ d'en dire davantage.

L'enchère de 2 ♣

- L'ouvreur dévoile sa couleur ou annonce un « super 2 SA » avec un beau jeu régulier de 22/23 HL, un jeu qui valait mieux que la simple enchère initiale de 2 SA.
- 2 ♣ **P** 2 ♦ **P**
- 2 SA : 22/23 HLest beaucoup plus fort que 2 SA **P** ... : 20/21 HL
- Dans cette séquence avec « super 2 SA » on ira à la manche avec seulement 3HL.
- C'est un petit « plus » bien utile à connaître et surtout à retenir.

L'enchère de 2 ♣

- L'ouvreur n'hésite pas à nommer sa couleur 7^{ème} au niveau de « 3 ». L'enchère est forcing.
- Avec ce jeu magnifique, vous ouvrez de 2 ♣ fort indéterminé avec 8 levées de jeu.
- En disant ensuite 3 ♥, vous indiquerez votre belle longueur quasiment auto fittée de 7 cartes à ♥ dans un beau jeu. Votre partenaire ne pourra généralement pas laisser 3 ♥.

♠
♥ A,R,D,9,8,7,4
♦ R,D,9
♣ R,10,7
17 H – 21 HL
Magnifique jeu de
8 levées de jeu

L'enchère de 2 ♣

- Comment faire du côté du répondant si l'on a un jeu plutôt sympa : une petite dizaine de points H sur un super 2 SA ou à partir de 11 sur 2 ♣ suivi d'une couleur majeure avec fit.
- Il faudra savoir faire un effort pour aller vers une demande de chelem.
- Comment ?

L'enchère de 2 ♣

- Sur la séquence 2 ♣ **P** 2 ♦ **P** suivie de 2 SA
- Avec une majeure par 5, pensez « Texas » à partir de 3-4 H en jouant la rectification fittée.
- Rectification fittée ? : l'ouvreur de cette enchère de force ne rectifie le texas que s'il possède 3 cartes dans votre majeure. En l'absence de 3 cartes, il pose l'enchère de 3 S.A. (raison pour laquelle vous devez avoir 3-4 H minimum en face de ses 22-23H)
- Si fit et si vous avez 4-8 HLD : posez « manche » à la couleur
- Si fit et avec 9 HLD mini : recherchez le chelem à la couleur

L'enchère de 2 ♣

- Sur la séquence 2 ♣ **P** 2 ♦ **P** suivie de 2 SA (22-23 H)
- À partir de 3 H, avec une majeure par 4, continuez en Stayman à 3 ♣.
- Sur la réponse de 3 ♦, « je n'ai pas de majeure par 4 »,
- Vous direz 3 S.A. avec 3-9 H
- Vous direz : 4 SA : quantitatif : avec 10 H. À toi de faire l'addition jusqu'à 32-33. (10+22 STOP ou 10+23 Chelem)
- Avec 11 et + : chelem direct : 6, rarement mais parfois 7 ...

- Sur la découverte d'un fit en majeur, rendez la séquence FORCING en recherche de chelem à partir de 9-10 HLD
- Terminez à 4 dans la majeure quand vous avez entre 4 et 8 HLD

L'enchère de 2 ♣ Quelques exemples

Votre partenaire a ouvert de 2 ♣

Vous avez ouvert de 2 ♣

| | |
|--|---|
| ♠ R,8,5 ♥ A,D,3 ♦ R,D,V,4 ♣ A,R,V 23 H 7 levées | ♠ R,D,5 ♥ A,D,V,10,8,7,5 ♦ A,4 ♣ 6 16 H – 19 HL 8 levées |
| 2 ♣ P 2 ♥ P | 2 ♣ P 2 ♦ P |
| Et ensuite ... | |

| | | | |
|---|---|--|---|
| ♠ R,D,10,6,4 ♥ R,4 ♦ 9,8,5 ♣ 8,5,4 8 H – 9 HL | ♠ R,10,7 ♥ D,6,4 ♦ A,V,7,4,2 ♣ 5,3 10 H – 11 HL | ♠ D,10,6 ♥ 3 ♦ R,D,9,8 ♣ D,5,3,2 7 H | ♠ V,10 ♥ V,6 ♦ 7,4,2 ♣ R,V,8,6,4,2 6 H – 8 HL |
| 2 ♣ P ? | 2 ♣ P 2 ♦ P | 2 ♣ P 2 ♦ P | 2 ♣ P 2 ♦ P |
| | 2 ♥ P ? | 2 SA P ? | 2 ♥ P ? |

L'enchère de 2 ♣

Quelques exemples

Vous avez ouvert de 2 ♣

Votre partenaire a ouvert de 2 ♣

| | |
|--|---|
| ♠ R,8,5 ♥ A,D,3 ♦ R,D,V,4 ♣ A,R,V 23 H 7 levées | ♠ R,D,5 ♥ A,D,V,10,8,7,5 ♦ A,4 ♣ 6 16 H – 19 HL 8 levées |
| 2 ♣ P 2 ♥ P | 2 ♣ P 2 ♦ P |
| Le jeu du répondant promet une longue à ♥ et des points Dire 3 ♥ : FIT et attendre Pour finir à 6 ♥ probablement | Le partenaire n'a rien exprimé de concret avec le relais à 2 ♦. Dire maintenant 3 ♥, forcing, et attendre la suite. On jouera 4 ou 6 ♥. A suivre ... |

| | | | |
|---|---|---|--|
| ♠ R,D,10,6,4 ♥ R,4 ♦ 9,8,5 ♣ 8,5,4 8 H – 9 HL | ♠ R,10,7 ♥ D,6,4 ♦ A,V,7,4,2 ♣ 5,3 10 H – 11 HL | ♠ D,10,6 ♥ 3 ♦ R,D,9,8 ♣ D,5,3,2 7 H | ♠ V,10 ♥ V,6 ♦ 7,4,2 ♣ R,V,8,6,4,2 6 H – 8 HL |
| 2 ♣ P ? | 2 ♣ P 2 ♦ P | 2 ♣ P 2 ♦ P | 2 ♣ P 2 ♦ P |
| Je peux me permettre d'indiquer du jeu et du ♠ | 2 ♥ P 3 ♥ L'enchère de 3 ♥ est une proposition de chelem. L'enchère de 4♥ serait un arrêt. | 2 SA P 3 SA Au nom des 7 H, on dit 3 SA malgré le singleton au 3 de ♥. L'addition donne la manche. | 2 ♥ P 4 ♥ Le fit n'est pas certain mais probable. Faisons court dans les enchères. Nous n'avons aucune raison de renseigner les adversaires. |

L'enchère de 2 ♣

- Sur l'enchère de 2 ♣ fort indéterminé, rien n'oblige à aller jusqu'à la manche.
- Sur 2 ♣ P 2 ♦ P 2^{ème} tour d'enchères 2 ♥ P ?
- Avec 2 ou 3 cartes à ♥,
- On passe avec moins de 4 HLD
- On dit 4 ♥ avec 5-8 HLD : STOP il n'y a pas plus.
- On dit 3 ♥ à partir de 9 HLD : le chelem devient tentant.
- N'oubliez pas cela. Souvent à la table, on entend 3 ♥ et ensuite quand le mort s'étale, le mort dit : c'était pour voir si tu disais 4. C'est une grosse erreur.
- Dire 3 ♥ demande si on peut avoir envie d'en jouer 6.

L'enchère de 2 ♦

- C'est la plus forte enchère du bridge. Elle est forcing de manche. Elle doit être alertée.
- La réponse est obligatoire et le répondant est obligé d'aller au minimum jusqu'à la manche à SA, en majeure ou en mineure selon les informations émises par l'ouvreur.
- Elle se fait avec 24 H ou 9 levées de jeu.
- L'ouvreur affirme qu'il fait la manche quasiment à lui tout seul.
- Il peut avoir 28 ou 29 points ou davantage.
- L'enchère de 2 ♦ peut également se faire avec un jeu moins fort, mais avec 9 levées de jeu.

L'enchère de 2 \diamond

| | |
|--|--|
| <p>\spadesuit A,R,D,V : 4 levées \heartsuit A,3 : 1 levée \diamond A,D,9 : 1 $\frac{1}{2}$ levée \clubsuit A,R,10,6 2 levées 27 H – 27 HL</p> | <p>\spadesuit D,9,8 \heartsuit A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 levées \diamond 10 \clubsuit A : 1 levée 16 H – 23 HL</p> |
| <p>8 1/2 levées de jeu</p> | <p>9 levées de jeu</p> |
| <p>Voici un jeu très fort qui risque fort de s'achever à SA sauf à trouver un fit \spadesuit La suite des enchères le dira</p> | <p>Ce jeu ne paraît pas très fort. 16 H seulement, mais deux singletons, un \heartsuit qui garantit 8 levées même si les \heartsuit sont répartis 5/0 dans l'autre camp. Nous jouerons un contrat à \heartsuit. C'est à peu près certain.</p> |

L'enchère de 2 ♦

- L'enchère de 2 ♦ impose une réponse conventionnelle qui sera alertée et expliquée sur demande expresse. Demandez toujours cette explication car il y a de nombreuses conventions liées à l'enchère de 2 ♦ forcing de manche.
- Voici les réponses que j'utilise et que je préconise : (système Bussenot)
 - 2 ♥ : jeu faible et pas d'As
 - 2 ♠ : un As (même si le jeu est faible)
 - 2 SA : Pas d'As - 2 rois – ou 8 H
 - 3 ♣ : 1 As et 1 Roi
 - 3 ♦ : 1 As et 2 Rois
 - 3 SA : 2 As
- Ce système est simple. L'enchère de 2 ♦ est le plus souvent faite par un joueur qui possède déjà des As. Il souhaite connaître le complément.

L'enchère de 2 ♦

- Incidences de la réponse :
 - le jeu peut tout à fait être joué de la main faible si la réponse conventionnelle est faite dans la longue de l'ouvreur
 - La défense peut en profiter pour poser **X** et réclamer une entame ou un retour dans cette couleur : ce **X** n'a absolument pas besoin d'être alerté
- Quels développements pour l'ouvreur ?
 - Maintenant l'ouvreur nomme sa couleur longue, le plus doucement possible. Il a déjà dit sa force. Nous avons le temps pour aller à la manche.
 - Avec des jeux réguliers, l'ouvreur transite par 2 SA qui appelle un développement en Stayman et Texas, tout simplement.

L'enchère de 2 ♦

- Le répondant doit maintenant parler à nouveau en enchères naturelles.
- Il peut soutenir la couleur de l'ouvreur. Un soutien au palier de la manche est un arrêt absolu. Surtout si l'enchère est posée après avoir déjà dit 2 ♥ : jeu faible.
- Il peut également nommer une couleur longue de son jeu.
- Il peut se réfugier à SA avec un jeu régulier sans fit avec l'ouvreur.
- À partir de combien de points envisager un chelem :
- Avec 6-8 H, il faut y penser et le proposer.
- Avec 9-10 H, il faudra l'imposer

L'enchère de 2 ♦

- Dans ce système, la première enchère du répondant informe immédiatement sur les AS et les Rois.
- De ce fait, l'emploi de 4 SA devient quantitatif ou appel aux dames.
- Quantitatif quand aucun fit n'aura été trouvé.
- Appel aux dames quand un fit explicite ou implicite aura été détecté.
- « Implicite » : Pas toujours évident à décoder.
- Enchère de 4 SA à utiliser pour rechercher de beaux contrats à 6 voire 7.

L'enchère de 2 ♦

| 2 ♦ fort | 2 ♦ auto fit | 2 ♦ beau ♠ | 2 ♦ beau ♥ | 2 ♦ |
|--|--|--|---|---|
| ♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL | ♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL | ♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL | ♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL | ♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL |
| Beau jeu régulier Sur 2 ♥, on dira 2 SA Sur 2 SA, on dira 4 SA, quantitatif. Pas 6 SA, pour le cas où le partenaire n'aurait que 2 Rois (24 + 6 = 30) | Superbe unicolore qui se terminera à ♥, souvent joué par le jeu faible. Sur 2 ♥ ou 2 ♠, 3 ♣ ou 3 ♦, on répond 3 ♥ : j'ai du ♥. Sur 2 SA, on sait qu'il manque 2 As. Sur 3 SA, cela devient l'Amérique. On mettra 6 ♥. | Superbe unicolore qui se terminera à ♠, parfois joué par le jeu faible, s'il y a un As (♣ ou ♦) 2 ♦ P 2 ♠ P 3 ♠ P 4 ♠ P Il manque une clé. Rien n'est complètement perdu pour le chelem. | Bel unicolore qui risque fort d'être joué par la main faible (pas d'As). Sans As 2 ♦ P 2 ♥ P 3 ♥ P : réponses possibles : 3 ♠ suivi de 3 SA. 3 SA suivi de Passe 4 ♣ ou 4 ♦ suivi de 4 ♥ | Magnifique unicolore mineur. Une réponse par 2 ♠ donne l'As de ♠ et donne envie de jouer un minimum de 6 ♣ ou 6 SA ou 7 ♣. Sur 2 ♥ comme sur 2 ♠, on dira 3 ♣. |
| | Les Cahiers de Bridge des Copains Édition Avril 2020 / réédité en 2025 | TSVP | TSVP | TSVP |

L'enchère de 2 ♦

| 2 ♦ fort | 2 ♦ auto fit | 2 ♦ beau ♠ | 2 ♦ beau ♥ | 2 ♦ |
|--|--|--|---|---|
| ♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL | ♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL | ♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL | ♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL | ♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL |
| | L'Amérique : oui mais ... À 6 ♥, on fait maintenant 11 levées (8 ♥ et 3 AS). La 12 ^{ème} sera loin d'être simple à faire. | Alors : blackwood aux dames : 4 SA L'objectif est de finir à 5 ou 6 ♠. Des Dames seraient les bienvenues. Sans elles, nous mettrons 5 ♠ Avec elles, nous tenterons 6 ♠ (pas gagné d'avance). | S'il y a un As (♣) : 2 ♦ P 2 ♥ P 3 ♥ P : réponses possibles : 3 ♠ (j'ai du pique en plus de l'As de ♣), 4 ♣ ou 4 ♦, 3 SA. Va-t-on à 6 ? À ♥ ou à SA ? | Maintenant que l'on a proposé la couleur, le répondant énonce tranquillement sa longue pour jouer à SA. Si le partenaire a l'As de ♠, c'est bien mais ... problèmes de communications à venir. Prudence. |

L'enchère de 2 ♦

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <p>♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL</p> | <p>♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL</p> | <p>♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL</p> | <p>♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL</p> | <p>♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL</p> |
| <p>Le répondant dit 2 SA. Sur 4 SA quantitatif, il répond 6 SA. J'ai un peu plus que 2 Rois. Chute sur entame ♥.</p> | <p>Le répondant a dit 3 SA (2AS). Il entend 6 ♥. Malgré sa chicane, il laisse jouer le contrat à ♥. Ce n'est pas lui le patron.</p> | <p>Le répondant a dit : 2 ♠. L'ouvreur a précisé 3 ♠. Le répondant a répondu 4 ♠. On ne va pas plus loin. La première enchère du répondant a été claire : 1 AS et c'est tout.</p> | <p>Quel beau jeu en face de ce 2 ♦ ? On répondu 2 ♠, puis sur 3 ♥, on dit 3 ♠ pour éviter de fermer les enchères. Sur 3 SA de l'ouvreur</p> | <p>On a répondu 3 ♣ : 1 As et 1 Roi. L'ouvreur a dit 4 ♣, dépassant 3 SA. Le répondant nomme 4 ♥. Réponse 4 SA</p> |
| <p>♠ 10,8 ♥ 10,7,4,3 ♦ R,V,4 ♣ R,4,3,2 Sur une autre entame, cela peut gagner avec les ♦ 3-3.</p> | <p>♠ A,V,10 ♥ ♦ A,9,8,7,4,2 ♣ 5,4,3,2 Le contrat gagne même 6+1 avec le Roi de ♠ placé.</p> | <p>♠ 8,7,6,3 ♥ 9,6,3 ♦ 8,6,4 ♣ A,D,7 On joue 4 ♠. On gagne 4 ♠ = ou + 1</p> | <p>♠ D,V,9,8 ♥ 3,2 ♦ 10,8,7,5 ♣ A,D,2 Il faut en dire 6 avec ces 9 H.</p> | <p>♠ A,V, ♥ 9,8,7,5,3,2 ♦ R,V,10,7 ♣ 6 Suivie de 6 SA. Ça marche, sauf sur entame ♥ avec les ♣</p> |

L'enchère de 2 ♦ : le même jeu de l'ouvreur, mais différent en face

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| <p>♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL</p> | <p>♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL</p> | <p>♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL</p> | <p>♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL</p> | <p>♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL</p> |
| <p>Le répondant dit 2 ♥. L'ouvreur dit 2 SA, suivi de 3 ♣ Stayman, puis 3 ♠. Contrat : 3 SA</p> | <p>Le répondant a dit 3 ♣. Il entend 3 ♥, suivi de 4 ♥ (le fit). L'ouvreur pose 4 SA, appel aux dames : 5 ♣. On pose 6 ♥. Entame ♠ : foutu Entame ♣ ou ♦ pas perdu.</p> | <p>Le répondant a dit : 3 ♦. Belle main avec 1 As et 2 rois. Le répondant a répondu 2 ♠, sa longue. Le répondant dit 3 ♣, sa longue. Répétition des ♠ au niveau de 3. Le répondant met 4 ou 6 SA.</p> | <p>On répond 2 ♥. On entend 3 ♥. On dit 3 ♠. L'ouvreur pose 3 SA. Avec 0 H, on laisse.</p> | <p>On a répondu 3 ♦ : 1 As et 2 Rois. L'ouvreur a dit 4 ♣, dépassant 3 SA. Le répondant nomme 4 ♥. Réponse 4 SA</p> |
| <p>♠ 10,8 ♥ 10,7,4,3 ♦ 7,6,4 ♣ 8,4,3,2 Pas gagné. C'est la vie</p> | <p>♠ V,10,5 ♥ 9,8,5 ♦ A,R,8,7,5,2 ♣ 5,4 Le contrat chute toujours sauf si on a le temps d'affranchir les ♦. C'est la vie. C'était trop tentant.</p> | <p>♠ 3 ♥ R,D,2 ♦ 8,6,4,2 ♣ A,R,5,3,2 On joue 6 SA qui gagne contre toute entame si les ♠ ne sont pas 5-0</p> | <p>♠ 9,8,5,3,2 ♥ 5 ♦ 10,8,7,5 ♣ 9,8,7 Pas gagné. Loin de là. Impossibilité d'aller au mort</p> | <p>♠ A,8,3 ♥ R,D,7,5,3,2 ♦ R,V,10,7 ♣ 6 Suivie de 7 SA. Gagné. Avec 37 H, on peut y aller tranquille.</p> |

Les enchères de faiblesse

- Les mains faibles et distribuées (une longueur et peu de points H) permettent des enchères de faiblesse qui disent beaucoup en une seule enchère.
- Autant 2 ♣ est « fort et indéterminé », 2 ♦ est forcing de manche mais à quoi ???
- Autant 2 ♥/♠ est faible et précis
- Il en va de même de toutes les autres enchères de faiblesse, au niveau de 3, 4 et parfois 5 (bien rarement il est vrai)

Les enchères de faiblesse

- À remarquer tout de suite, les 4 couleurs peuvent être utilisées en enchère au niveau de 2.
- Les enchères conventionnelles « 2 ♣, 2 ♦ » indiquent FORCE
- Les enchères plus naturelles « 2 ♥/♠ » indiquent une vraie couleur, longue, mais un jeu faible.
- Quelques principes de base :
- Ne jamais intervenir en faiblesse après une enchère de faiblesse : « pas de barrage sur un barrage »
- Ex : enchère de 2 ♥ alors que vous pensiez ouvrir de 2 ♠. N'intervenez surtout pas à 2 ♠ : ce serait faiblesse sur faiblesse.
- Par contre si vous avez un beau jeu et que vous envisagiez de parler à ♠, faites-le au niveau de 2 ♠ : c'est une enchère qui indique un jeu de qualité avec 5 ♠ au moins et 15-17 H. (Rappel : à partir de 18 H, vous utiliserez X).

Les enchères de faiblesse

- Restons sur les principes de base
- Dans la mesure du possible et du niveau de tentation ressenti, évitez les enchères de barrage au niveau de 2 en 1^{ère} et en 2^{ème} position.
- En effet, vous risquez de barrer votre propre partenaire qui va souvent devoir s'exprimer au niveau de 3.
- Ce n'est pas interdit, mais c'est déconseillé.
- Par contre en 3^{ème} ou 4^{ème} position, vous ne risquez pas de barrer votre partenaire.

Les enchères de faiblesse

- Si votre partenaire a parlé avant vous, exprimez votre jeu simplement :
- Son enchère a été 1 ♣♦♥ : vous pouvez poser 2 « faible » pour lui indiquer : long (6 cartes) et faible (< 10 H) : le 2 en 1. Notez qu'il y a un saut.
- 2 ♥/♠ sur 1 en mineure ; ou bien 2 ♠ sur 1 min ou 1 ♥
- Par contre si l'enchère initiale de votre partenaire a été 1 ♠, une enchère de 2 ♥ ne sera jamais faible : il n'y a pas de saut : donc, vous garantissez 5 ♥ et surtout 11 H mini.

Les enchères de faiblesse

- Si votre partenaire n'a pas parlé avant vous, il n'a pas l'ouverture et vous l'informez de votre jeu « distribué », mais faible.
- Il peut trouver cela décevant
- Il peut trouver cela intéressant.
- Ex : ♠ R,D,10,6,4,2
 - ♥ V,4
 - ♦ 9,8,5
 - ♣ 8,5
- Vert ou rouge, vous pouvez dire 2 ♠ faible avec ce jeu.
- Évitez de le faire en position 1 ou 2 : vous obligez alors votre partenaire à parler au niveau de 3 s'il a une velléité dans les autres couleurs.
- En position 3 ou 4, vous ne le gênez pas s'il a passé devant vous.
- Important : le changements de couleur du répondant reste forcing

Les enchères de faiblesse : le 2 faible

- Si vous persistez à vouloir **ouvrir** en 2 « faible » en position 1 ou 2
- Rappel des principes de base :
- 6-10H et longueur de 6
- Pas 4 cartes dans l'autre majeure
- Pas deux as dans la main
- Pas 2 gros honneurs dans les autres couleurs.
- 4 à 6 levées de jeu selon vulnérabilité

- Si vous décidez de n'utiliser le 2 faible qu'en position 3 ou 4,
- Alors,
- Oubliez toutes ces contraintes « lourdes et ringardes » et faites-le dès que vous avez une longueur de 6 et 6-10 H
- Vert ou Rouge, faites-le.
- Peu de risque puisque les 2 premiers à parler ont posé le carton **Passe**
- Vous ne risquez plus de « barrer » votre partenaire.

L'enchère de 2 Faible

| Votre jeu | Vous êtes | le donneur | Le donneur a passé | |
|---|---|--|--|--|
| <p>♠ V,10,9,8,6,5 ♥ A,3 ♦ R,9 ♣ 7,6,4,2 8 H – 6 P Pas d'interdit</p> | <p>Vous avez ouvert de 2 ♠</p> | <p>Rappel utile : Tous les changements de couleur du répondant sont forcing</p> | <p>Vous ouvrez de 2 faible</p> | <p>♠ V,10,8,6,4,2 ♥ A,V,6 ♦ 9,8 ♣ 9,8 6 H : Vert ou Rouge : ouvrez</p> |
| <p>N'ouvrez pas : Imaginez votre partenaire ♠ 4 ♥ R,D,10,8,4 ♦ D,V,10,8 ♣ A,D,V Ou ♠ A,R ♥ R,D,10,2 ♦ A,9 ♣ A R 8 5 3</p> | <p>Cas N° 1 : votre partenaire doit maintenant dire 3 ♥</p> <p>Cas N° 2 : comment trouver le contrat de 6 ♣</p> | <p>L'ouvreur doit maintenant répéter ses ♠ en faiblesse Et on jouera 3 ♠. Le contrat chute le plus souvent.</p> <p>Le répondant pose 3 ♣, suivi de 3 ♠, suivi de 4 ♥. Le déclarant doit poser 5 ♣ (fit 9 cartes). Adieu les 6</p> | <p>Votre partenaire avait passé ; il peut encore passer. Faible, il ne changera pas de couleur puisqu'il comprend votre propre faiblesse</p> | <p>La seule chose à faire pour lui est de « prolonger » le barrage avec 3 cartes et 9-11 HLD Loi de Vernes : 9 atouts, on peut demander 9 levées</p> |

Les enchères de faiblesse : le 2 faible

- Cette méthode : ne pas ouvrir en barrage en position 1 ou 2 a le grand mérite de simplifier les enchères suivantes des deux côtés de la table
- Passer ou prolonger le barrage, c'est simple.
- Surtout : ne pas changer de couleur

- La méthode de l'ouverture faible en position 1 ou 2 contraint le partenaire à des prouesses techniques pour parvenir à une manche quand il a un beau jeu.
- Ex : ♠ R,D,
- ♥ A,V,10,6,4
- ♦ A,V,5
- ♣ 6,4,2
- Votre partenaire a dit 2 ♠
- Vous dites 3 ♥, forcing
- L'ouvreur redit 3 ♠ en faiblesse : que faire ?
- L'ouvreur dit 3 ♣ (j'ai une force à ♣)
- Que faire ?

Les enchères de faiblesse : le barrage 7 cartes

- Déclinez les pages précédentes avec un jeu faible et 7 cartes
- Cette fois, vous pouvez utiliser les 4 couleurs sans vous heurter aux enchères conventionnelles de force.

- Ce barrage se fait avec un jeu faible <10H et 7 cartes
- Là encore, évitez de barrer votre partenaire quand vous êtes le 1^{er} ou le 2^{ème} à parler.
- Conservez également le principe : pas de barrage sur un barrage.

Les enchères de faiblesse : le barrage 8 cartes

- Déclinez les pages précédentes avec un jeu faible et 8 cartes
- Cette fois, vous pouvez utiliser les 4 couleurs sans vous heurter aux enchères conventionnelles de force.

- Ce barrage se fait avec un jeu faible <10H et 8 cartes : « auto fit »
- Cette fois, n'hésitez pas à parler en position 1 ou 2
- Vous allez sérieusement perturber les adversaires.
- Imaginez : barrage à 4 ♠
- Que dire ?
- **X** ne sera jamais punitif

Les enchères de faiblesse : le barrage 8 cartes

- Avec les trois autres couleurs, vous laissez un interstice pour glisser 4 ♠
- Sinon, c'est enchère au niveau de 5 ou X d'appel.
- J'insiste X d'appel

- X peut-il devenir punitif
- Le partenaire de ce X peut transformer en X punitif, s'il est certain de faire chuter.
- Sinon, il doit parler un cran au-dessus (bien souvent, au-dessus de ses forces).
- Vous le voyez les barrages peuvent perturber, jusque dans votre propre ligne
- Hésiter entre rendre X punitif ou poser 5 en défense: ce n'est jamais simple

Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

